

VIDEOJOGOS Por DANIEL LIMA

«F-15» ATACA NOUTRA VERSÃO

TÍTULO: F-15 Strike Eagle
MÁQUINA: Spectrum

Há pouco tempo fizemos referência a este programa da *Microprose*, na sua versão Atari, e chega agora a de Spectrum, que pouca ou nenhuma diferença tem da outra, a não ser ao nível de gráficos e som. Mínima, no entanto, no respeitante a gráficos, de tal forma se aperfeiçoou a programação para o 48K, por um lado, e simples que é a concepção, por outro.

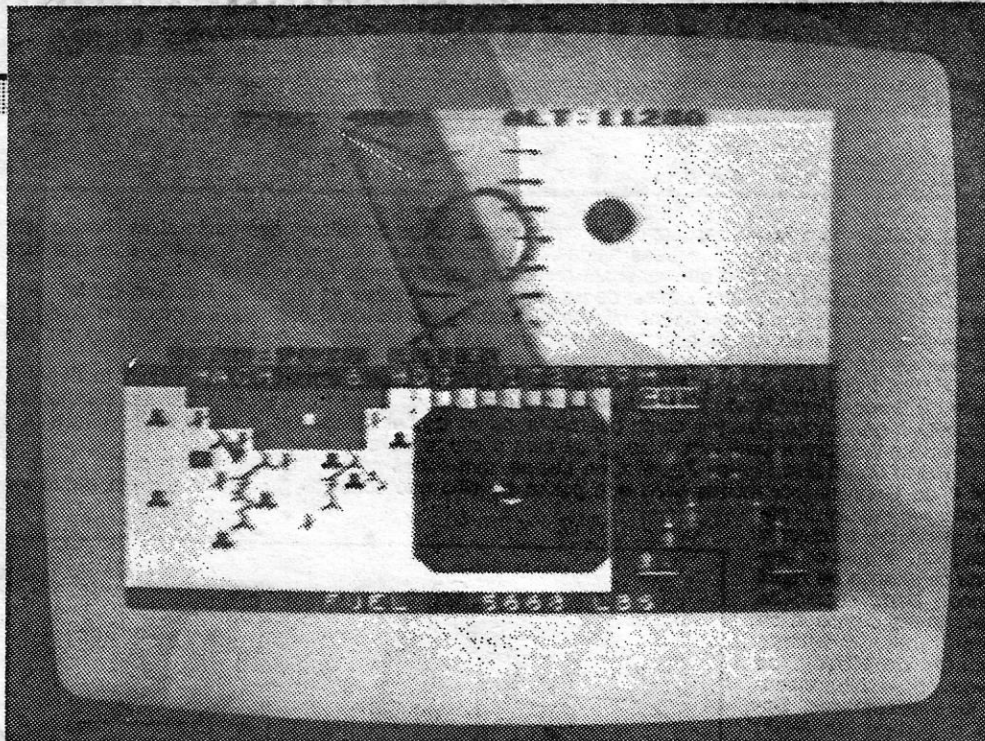
Como «simulador», *F-15* é inferior a outros que têm aparecido para Spectrum, e será talvez um pouco abusivo concordar com esta classificação, que a editora lhe dá, já que se trata mais de um jogo de acção, com o aparelho já no ar e diversas missões a executar, quer no ar quer contra alvos terrestres.

Os inimigos são «típicos», tal como havíamos

referido ao escrever sobre a versão Atari, e correspondem a situações e áreas do Globo a que os americanos têm ou tiveram, no mínimo, uma boa dose de aversão. Assim, o «menu» de opções oferece uma escolha entre a Líbia, Egito, Haiphong, Síria, Hanói, Iraque e Golfo Pérsico, tal como na versão anterior, e a partir daí é só disparar.

Pilotar este *F-15* não é muito fácil e os apreciadores deste género de jogos poderão encontrar nele interesse e algumas horas de diversão. Os gráficos estão bem executados e animados, embora com imperfeições na silhueta dos aviões inimigos, e no conjunto trata-se de um programa razoável.

GÉNERO: Acção/simulador
GRÁFICOS (1-10): 8
DIFICULDADE (1-10): Variável
CONSELHO: Ver antes de comprar

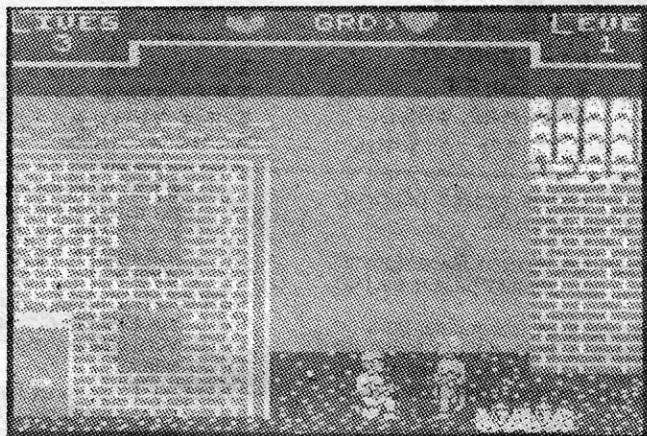


FORÇA ANTITERRORISTA PERDE-SE NAS MISTURAS

TÍTULO: SAS, Strike Force
MÁQUINA: Spectrum

O SAS é uma força especial britânica, composta por uma espécie de «supercomandos», encarregada de missões difíceis e, em tempos de paz, de algumas operações antiterroristas. É este o caso em *Strike Force*, em que se trata de libertar reféns em poder de terroristas e, ao mesmo tempo, tratar-lhes definitivamente da saúde.

No género, é do pior que temos visto: os gráficos são francamente maus, as misturas de atributos, uma constante, e a animação não é brilhante. O conceito poderia ter



algum interesse, já que, além de evitar as balas inimigas e de ter que atingir os terroristas, há minas e outros obstáculos a evitar, além do cuidado a ter com o gasto de munições, que podem esgotar-se

na pior altura (podem recolher-se mais nos locais de acção).

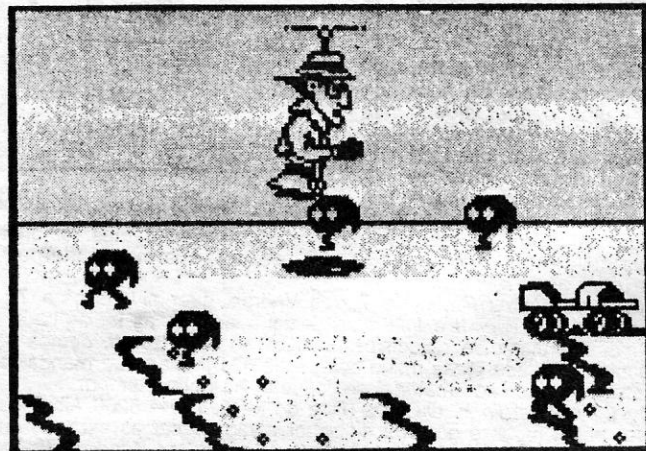
GÉNERO: Acção
GRÁFICOS (1-10): 6
DIFICULDADE (1-10): 6
CONSELHO: Ver antes de comprar ou evitar

«GADGETS» NÃO SALVAM INSPECTOR

TÍTULO: Inspector Gadget
MÁQUINA: Spectrum

A *Melbourne House* é um espanto: ora produz excelentes jogos ora lança no mercado programas indescritíveis, como este *Inspector Gadget*, lançado sabe-se lá em que investigações nos «mundos» em que vagueia.

Os gráficos são francamente fracos e um personagem que poderia até ter piada — um inspector de polícia que utiliza os mais diversos *gadgets* — perde-se num programa mais digno de um principiante do que de uma editora consagrada. Além disso, o jogo torna-se desnecessariamente complicado, com uma infinidade de «inimigos» no caminho do ins-



pector, buracos que o matam, nuns casos, e dão acesso a outro «mundo», noutros, enquanto tentamos que o boneco apanhe o helicóptero, os skates ou mais objectos. É tempo perfeitamente per-

dido e a única coisa de jeito é o desenho do inspector.
GÉNERO: Acção
GRÁFICOS (1-10): 5
DIFICULDADE (1-10): 7
CONSELHO: A evitar

STANLEY PROCURA LIVINGSTONE EM SELVA DE MUITOS PERIGOS

TÍTULO: Livingstone I Presume
MÁQUINA: Spectrum

A frase que dá o título ao jogo é histórica e corresponde ao encontro entre Stanley e Livingstone, no meio da selva africana. Muito britanicamente, o primeiro dirigiu-se ao segundo, dizendo, «Dr. Livingstone, presumo», quando, obviamente, nunca poderia haver qualquer confusão de identidades. Mas a história é essa e daí partimos para a aventura.

O objectivo deste jogo é conduzir Stanley na procura de Livingstone, por meio de uma selva tão perigosa que fará da selva real um verdadeiro jardim botânico citadino. Mas, enfim, jogo sem dificuldades não é jogo a sério, e os espanhóis são peritos nisso, como se sabe, já que foi a uma editora deste país que a Alligata comprou os direitos do programa.

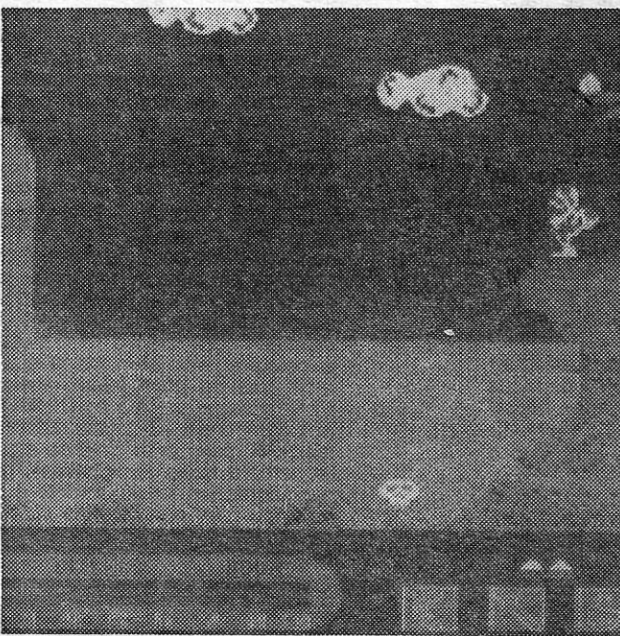
É um jogo de plataformas típico, mas

em jeito de aventura, em que Stanley tem que resolver uma série de problemas vários para prosseguir, desde descobrir a forma de atingir os interruptores que abrem barreiras até às passagens escondidas para os níveis seguintes, além de ter que coleccionar cinco jóias, escondidas nos sítios mais improváveis, que lhe darão acesso a um templo secreto.

Stanley está equipado com uma faca, um «boomerang» e uma granada (cuidado ao usar esta), para se defender dos inimigos, e ainda com uma vara, do tipo das usadas para o salto à vara, que lhe permite atingir sítios mais difíceis. O seu principal problema, no entanto, reside nos muitos inimigos e obstáculos que encontra pelo caminho.

Os gráficos são grandes e bem desenhados, com boa animação (a fazer lembrar um pouco o *Sir Fred*), e o jogo, no conjunto, entretém bastante e vai decerto revelar-se um dos melhores da temporada.

GÉNERO: Acção/aventura
GRÁFICOS (1-10): 9
DIFICULDADE (1-10): 9
CONSELHO: A comprar



TOP «A CAPITAL»

OS DEZ MAIS DA SEMANA

Os jogos mais vendidos esta semana, em Lisboa, para o microcomputador ZX Spectrum, foram os seguintes:

- 1.º — ARCANOID
- 2.º — SABOTEUR II
- 3.º — AGENTE X
- 4.º — KRAKOUT
- 5.º — BARBARIAN
- 6.º — ENDURO RACER
- 7.º — GUN RUNNER
- 8.º — WOLRD GAMES
- 9.º — SCALEXTRIC
- 10.º — NEMESIS

Esta lista é elaborada com a colaboração dos estabelecimentos José Melo e Silva, Triudus, JMC (Centro Comercial da Portela) e Chai Chai (Centro Comercial São João de Deus).

GUIA TV / «A CAPITAL» — XXI

CENTRO DE ESTUDOS

INFORMÁTICA BASICO

PRÓXIMOS CURSOS DE VERAO 87

- PROFESSORES ESPECIALIZADOS
- AULAS PRÁTICAS DIÁRIAS (1 computador por aluno)
- ENSINO DIRECTO (12 alunos por aula)
- DURAÇÃO 3 SEMANAS (início: 20 de Julho e 10 de Agosto)

LISBOA — RUA ABADE FARIA, 20, R/C-DL. — TEL. 80 71 94 - 88 78 85 (METRO ALAMEDA)

PORTO — RUA BARÃO DE S. COSME, 166, 2.º-Esq. — TEL. 56 60 63

VAGAS LIMITADAS
RESERVA DE MATRÍCULA

VIDEOJOGOS Por DANIEL LIMA

Pokes & Dicas

DEIXAMOS para o fim da secção, de um modo geral, cartas de leitores que estão atrapalhados com qualquer coisa e pedem apenas ajudas, sem mandarem material, mas hoje são eles que têm prioridade e esperamos que recebam respostas rapidamente. Ora vejamos:

Rui Alexandre Couto dos Santos, do Barreiro, que quer saber as teclas de *Top Gun*, confessa-se aflito com *Samantha Fox Strip Poker*... porque não sabe jogar poker. É natural, *Rui*, porque o objectivo do jogo é só esse. Não vamos aconselhar-te, claro, que te dediques ao poker, mas, de facto, se não souberes as regras deste jogo de nada te serve a *Samantha Fox*.

Carlos Filipe dos Santos Fontes de Melo, de Odivelas, está atrapalhado com *Back to Skool* e, apesar de termos já publicado diversas dicas, e até a solução deste jogo, aqui se deixa o seu pedido: onde está a garrafa de *sherry* e como apanhá-la, como encher as chávenas, como se apanha a rã, e como colocá-la sobre a prateleira e como se atrai o bicharoco e apanha a chave.

Paulo Jorge dos Santos Ferreira, de Lisboa, tem vários problemas: quer saber como passar o nível 4 de *Goonies* (por muitos ovos que ponha no sitio não consegue), como seguir em frente em *Saboteur II*, depois de colocar a bomba e levando a disquete, e qual o código de segurança de *Night Gunner*. Bem, quanto às dicas, já as demos e se consultares os últimos números de *Videojogos* deves poder ultrapassar as tuas dificuldades. Sobre o código de *Night Gunner*, o mal, de facto, é da «pirataria», que nem instruções fornece. Havia por aí uma cópia «travada» que, em vez de números aleatórios, tinha sido fixada em 132 (se não me engano), mas, se não for esse o caso, pedimos então a algum leitor que envie o código.

César do Carmo Guerra Rato (Bairro do Frei Aleixo, Rua D, 16 — 7000 Évora, tel. 26576), tem computador há pouco tempo e quer ajudas para *Vulcan* (incluindo pokes) e *Cobra*, além de pedir a alguém (talvez de Évora) que lhe indique como fazer desenhos com o computador. Quanto à tua pergunta sobre casas em *Setúbal*, que vendam jogos mais recentes, lamentamos mas não sabemos. Algum leitor desta última cidade lhe pode dar uma ajuda?

João Martins Prata, de Torres Vedras, quer ajudas para *The Explorer*, *Saboteur II* e *Infiltrator*, designadamente as teclas para o primeiro e último, e objectivos. Quanto ao *Saboteur II*, demos na semana passada dicas muito completas. Os mapas que mandaste, também publicámos material semelhante há pouco tempo.

Carlos Sérgio F. Quintino (Rua do MFA, 73 — 8200 Albufeira) quer trocar jogos e gostaria de saber como descer as escadas em *Sam Cruise* (e pokes), e ajudas para *Legend of Kage*, *Infiltrator*, *Bazooka Bill*, *Cop Out*, *Jailbreaker* e *Bomb Jack II*. Quanto aos teus «protestos» pela demora nas respostas, terás alguma razão, mas tens que compreender que são muitas as cartas e o espaço não dá logo para todas. Daí as esperas.

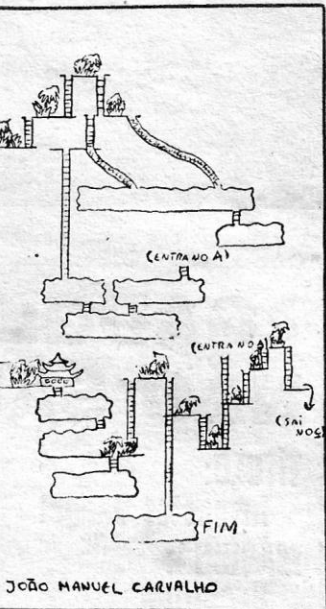
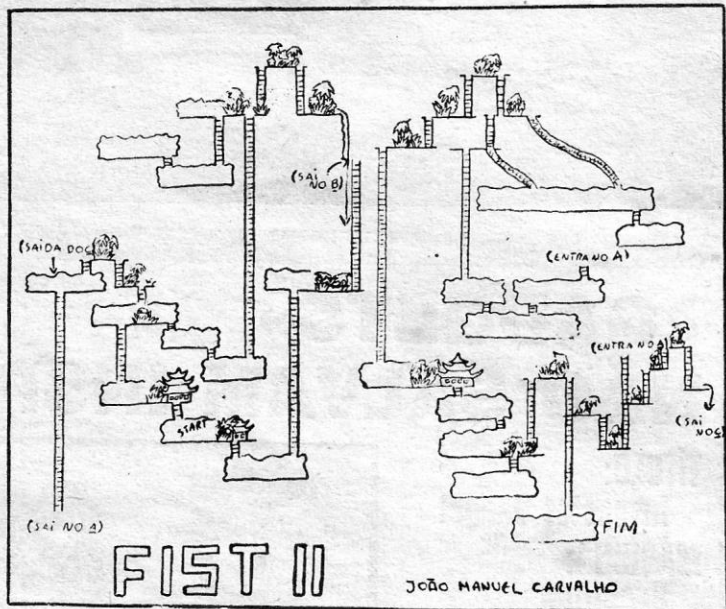
António Marques, de Angra do Heroísmo, queria saber como meter o poke no *Bounty Bob Strikes Back*, porque, diz ele, não lhe dá certo; mesmo introduzindo-o antes do *RAND USR*. Bem, talvez o problema resida no facto de os pokes que publicámos não darem para a tua versão.

Rodrigo Fonseca Mourato Cordeiro, de Tomar, tem problema semelhante ao do César. Na sua cidade, as lojas não vendem jogos recentes. Bem, quanto ao teu pedido, nós não comercializamos jogos, de forma que sugerimos que escrevas para lojas que anunciam neste suplemento e lhes perguntes se enviam jogos pelo correio, e em que condições.

Omniscopy 2 mais simples

Alguns leitores têm escrito a dizer que não se entendem muito bem com o *Omniscopy 2* e *Luis Miguel Lopes de Oliveira Santos*, do Cartaxo, enviou as respectivas instruções, que a seguir se transcrevem:

- S — SAVE: Grava todas as partes lidas em modo LOAD, desde o cursor, que pode ser movido com as teclas cursoras. Entre cada bloco a gravar é deixado um espaço, uma pausa, que pode ser prolongado, premindo qualquer tecla, excepto BREAK, e ao largar a tecla essa gravação continuará;
- V — VERIFY: Verifica se foi tudo bem gravado, sem tirar os blocos da memória;
- C — COUNT: Serve para avaliar um bloco, isto é, ver onde começa, e quantos bytes compreende;
- K — KEEP: Funciona como o *continue* do basic, continuando o modo, onde ficou, depois um erro nosso.
- SPACE — STOP: Instruções e para um modo em actuação.
- CAPS: Avança instruções.
- B — BREAK: Serve para dividir um bloco em partes, parti-lo ao meio ou separar partes. Indica-se o n.º de bytes a ignorar e depois o n.º de bytes a ler depois disso.
- Q — ERASE: Serve para apagar o bloco sobre o qual está o cursor;
- H — CREATE A HEADER: Coloca-se o cursor sobre um bloco e «H» coloca uma cabeça para esse bloco indicando o número de bytes e o início deste, sob o nome de bytes «Headerfile».
- R: Desactivar linha RUN. Tal como indica, para desactivar a linha RUN, basta pôr o cursor sobre a cabeça PROGRAM e aparece em cima a indicação da linha inicial; ao carregar em «R», o programa fica sem linha de salto e, depois de o gravar e passar, este não começa a execução e fica desprotegido. É esta a sua utilidade.
- O — DOUBLE SPEED: Transforma a velocidade de leitura e gravação para o dobro do normal. Não é muito útil pois existem poucos programas a esta velocidade e, quando existem, a velocidade pode não coincidir.
- CAPS + 0 — DELETE: Desliga a memória.
- M — MEGAFILE: Faz LOAD de um bloco muito comprido que não caiba em LOAD. «Se» — faz o SAVE desse bloco de bytes. «L» — Faz de novo LOAD para outro bloco. Depois disto é impossível voltar a outras funções, é preciso passar de novo o OMNISCOPY.
- N — MAXIFILE: Tal como MEGAFILE serve para o LOAD de blocos compridos, mas este agora tem ainda mais memória, e por isso não permite fazer outro LOAD depois do primeiro. «CAPS SHIFT» — Faz SAVE do bloco lido.



P — LEADER PITCH: Tem a ver com a cabeça principal, mas desconheço a sua utilidade.

Este leitor mandou ainda um truque para *Enduro Racer* (premir «Caps Shift» e a tecla de «acelerar»), que permite passar os três primeiros níveis.

Quanto às referências que fazes sobre as fotografias, uma ou outra que tenha aparecido ao contrário é fruto de um lapso de montagem. No que se refere às «listas», isso acontece, por vezes, ao fotografar-se uma imagem na televisão, mesmo utilizando a velocidade de 1/15 avos de segundo.

Luis Miguel mandou ainda um mapa do *Saboteur II* e o mesmo fizeram, *Carlos Miguel Marcelino Farinha*, de Mem Martins, e *Orlando José Mendonça Sequeira* Aires, da Costa de Caparica. Como publicámos material deste jogo, fica agora este de fora.

Dicas variadas e ainda pokes

E vamos a dicas e mais material, que vamos avançados na secção.

Começamos pelas enviadas por *Sérgio Paulo F. Feijão*, de Alverca, que, em contrapartida, pede ajudas para *Battle of Midway*, *Equinox* e *Ghostbusters*.

— THEATRE EUROPE — O código nuclear para o lançamento dos mísseis é *Midnight Sun*. Depois do código introduzido uma vez, não mais será preciso fazê-lo, teclando apenas «M» para se proceder a novo lançamento. Os alvos poderão ser cidades ou tropas. Depois desta fase, e no fim da jogada, aparecerá do «menu» outra opção — *Reflex Counter System* —, ou seja, se ligarem este sistema, teclando «R» (aparecerá então no «écran» — *Reflex System ON*), algum míssil inimigo que vos seja dirigido é respondido por esse sistema com outro míssil, em geral dirigido a uma cidade, adversária. Outra dica é que poderão atacar uma tropa adversária com quantas tropas quiserem, desde que estejam em posição de combate.

Por outro lado, ao introduzirem o código, terão acesso a um painel com 3 opções: 1.º — não fazer lançamento nuclear; 2.º — fazer lançamento nuclear para uma cidade ou unidade inimiga; e, finalmente, 3.º — *FIRST KISS* (primeiro beijo e último) ou holocausto total.

— STRIKE FORCE COBRA — Tentar levar o *Cobra 2* para ao pé do 1 e o 3 para o 4, com o 1 e 2 (já juntos) passar com um deles por uma porta, que o outro abrirá, mantendo-se em cima de um tapete com parafusos. O 4 e o 3 poderão actuar pulando um uns caixões (saltando ainda este para cima do outro (tecla «L»). Nas imediações encontrarão o 1.º cientista. Há mais caminhos a percorrer mas sem mapa é difícil explicar. Teclas, além das de base (cima, abaixo, esquerda, direita, Fire), andar agachado é «C», levantar, «X», dar pontapés nas portas, «Z», salto mortal para entrar nas janelas, «A», pular para cima de alguma coisa, «L».

Abram sempre todas as «chaves», pois elas poderão por elevadores em funcionamento e portas.

As «chaves» são umas certas paraformas, as quais, ao caírem-lhe em cima, dão um «estalinho» (BEEP) no Spectrum.

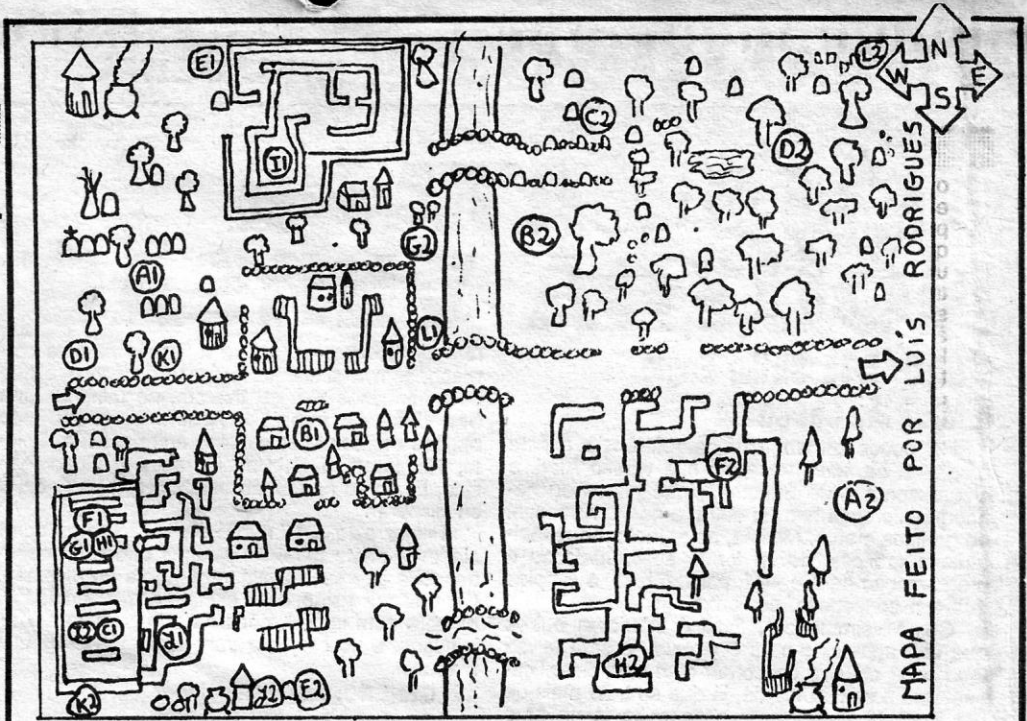
— RAID OVER MOSCOW — Para tirar os aviões do «hangar», virá-los à direita e acelerar um pouco, até a coordenada (que indica a aceleração para os lados), ficar a «00». Ai, virar o avião para a porta (não deve ser difícil porque o avião se encontrará parado), acelerar e abrir a porta e carregar um pouco (não muito) na altitude (FIRE).

João José Amêndoa Gaspar, de Almada, mandou bastante material e pede, por seu turno, dicas para *Hijack*, *Lightforce*, *Fist II*, *Strong Man*, *Blue Max*, *Knight Ryder*, *Cobra*, *BMX Simulator*, *Talos* e 1942.

— WORLD CUP CARNIVAL — Faça o seu jogador andar na diagonal, pois tem mais rapidez e muitas mais hipóteses de fintar o adversário e marcar golo.

— DAN DARE — Deve-se abaixar ao disparar. A partir do 3.º nível, dispare contra as «bolas». Dessa maneira, elas permanecerão imobilizadas durante alguns segundos. Ao matar todos os elementos inimigos que apareçam num «screen», ao voltar para trás, não aparecerão mais inimigos nesses mesmos «screens».

— FIST II — As panteras aparecem quando menos estamos à espera, ou seja, quando o jogador está muito perto do fim do «screen». Quando elas aparecerem, abaixe-se,



- A = TELETRANSPORTADOR
- A1 = BURDOCK
- A2 = DANDYLION
- B = PROTEGER
- B1 = RAGWORT
- B2 = PIPERWORT
- C = ESPÍRITOS
- C1 = SNAPDRAGON
- C2 = TOADFLAX
- D = ZOMBIE
- D1 = BONES
- D2 = DEVILSBIT
- E = SWIFT
- E1 = MAD SAGE
- E2 = SPEED WELL

- F = GELAR
- F1 = BIND WEED
- F2 = BOG II II
- G = DOPPLEGANGER
- G1 = FOX GLOVE
- G2 = CATSEAR
- H = INVISÍVEL
- H1 = CHONDRILLA
- H2 = HEALOCK
- I = REVERSE
- I 1 = SKULLCAP
- I 2 = THISTLE
- J = HEAL
- J 2 = BALM
- J 1 = % FEVERFEW
- K = FIRE BALL
- K1 = DRAGONSTELL
- K2 = MOUSETAIL
- L = LIGHTNING
- L1 = KNIGHT WEED
- L2 = CUD WEED

desta maneira não se arrisca a perder energia, mas, se quiser lutar, basta ir contra elas e disparar no momento preciso. Quando estiver em confronto com um adversário, basta alterar os vários movimentos, sucessivamente.

— GRAND NATIONAL — Não chicotear o cavalo muito depressa. Crie um ritmo (mais ou menos de meio segundo), e verá que conseguirá uma boa velocidade a caminho da vitória!

— FRED — Quando os fantasmas vierem ao seu encontro, dispare contra eles (máx. 2 tiros); desta maneira eles mudarão de caminho.

— MOON — Para passar mais depressa ao planeta, no princípio do jogo desvie-se um bocado para a esquerda. No planeta, deve apanhar todos os bonecos. Depois de os apanhar todos, passe no meio de uma espécie de ganchos.

— SPY HUNTER — Bata com o seu carro nas motas e terá um belo espectáculo. Tenha cuidado quando estiver a passar sobre as pontes: é nessas alturas que aparecem os helicópteros.

O resto do teu material será publicado noutra ocasião. *Carlos Sepúlveda*, de Lisboa, foi um dos que, nos últimos tempos, se lembraram de *Jack the Nipper* e mandou um mapa, que está bastante incompleto. Mapa para este jogo enviou também *Pedro Renato Sobral*, da Amadora, mas veio um pouco mal desenhado; este leitor, além disso, tem dicas para *Saboteur II*, mas também estas já demos na semana passada. Azar, nestes casos, mas, em relação ao *Carlos Sepúlveda*, ficamos com as suas dicas para:

— ASTÉRIX — Para matar os javalis, que andam a quatro patas, colocar *Astérix* na sua frente e, quando o animal se aproximar, teclar simultaneamente «disparar» e «esquerda»; para os javalis que andam de pé, ficar na sua frente e teclar «disparar» e «para baixo»; notar que só os javalis que andam a quatro patas servem de alimento. Quanto aos romanos, ir até junto deles e carregar em «disparar» e «para baixo», ao mesmo tempo; na arena, carregar sempre em «disparar» e, assim que o adversário se aproximar, teclar «para baixo».

— FIST II — O *Carlos* mandou também esta sequência de movimentos para *Fist II*, sendo «D», direita; «B», baixo; «+», Buda e energia; «E», esquerda; e «C», cima — D; B; D; C; E; +; D; C; D; C; D; C; D; B; D; B; E; +; D; B; E; B; E; C; D; B; D; B; D; B; D; C; D; B; E; +; D; matar.

Quanto a *Jack the Nipper*, houve mais quem se lembrasse, designadamente *Carlos Figueira*, de Aljustrel, que enviou estas dicas:

— JACK THE NIPPER — Em primeiro lugar, deve-se evitar qualquer contacto com humanos, cães, gatos, plantas, irradiadores e fogueiras. Todas as instruções que se seguem devem ser feitas da seguinte ordem: Quando se está no quarto de cama, deve-se saltar para cima do armário e, depois, para cima do extremo da cama, para o outro extremo, e daí para a prateleira, apanhar o atira-ervilhas e depois sair do quarto. Para quem ainda não descobriu como é que se sai ou entra pelas portas, é assim: põe-se o *Jack* em frente da porta e carrega-se ENTER. De seguida, vai-se buscar a pilha à esquadra da polícia e guia-se o *Jack* até ao JUST MICRO STORE, onde se passa por um quadrado branco e se ouve um ruído: saiam da sala, mas cuidado com o dono da loja. Vai-se à CHINA SHOPPE onde se devem apanhar todos os pratos e atirá-los ao chão; de seguida, apanha-se a lata de cola que está na lavanderia, em cima de uma das máquinas. Entra-se na loja ou fábrica de dentaduras e pula-se para cima da passarela, ela parará. Vão à loja de jardinagem e tentem apanhar, do lado direito, um frasco de veneno, e esse levem-no para o jardim, onde se encontra um jardineiro. Deixem cair o frasco em cima de uma das plantas e fujam. Depois, apanhem a chave, que deve estar algures, no jardim, e vão com ela ao museu,

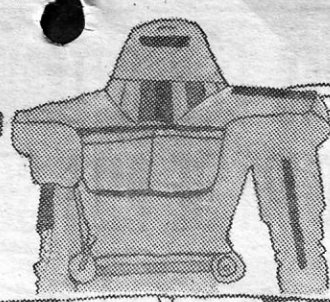
POKES & DICAS

JORNAL «A CAPITAL»
TRAVESSA POÇO DA CIDADE, 26
1124 LISBOA CODEX

onde por qualquer razão o irradiador «flipou». Tentem entrar por detrás dele e vão parar a um quadro de plataformas. O objectivo é chegar ao topo do lado esquerdo. Depois, cai-se num quarto mesmo em cima de uma lareira (cuidado, queima). Nessa casa vão encontrar uma buzina. Essa, por sua vez, é para pregar um susto dos diabos a um gato que devem encontrar. Vão à esquadra da polícia e apanhem o peso, que deve ser levado à fábrica de meias HUMMO SOCK, onde saltam para cima da passadeira. Uma vez que tenham a chave, vão ao banco, onde devem entrar por detrás do irradiador, para outro quadro de plataformas. Tentem chegar ao topo do «écran» (não apanhem a caixa do Omo!), deixem-se cair para cima do armário e apanhem a carta de crédito e sigam até ao banco. Saíam para cima do «cash point» que se encontra em frente do banco e ficará avariado. Entrem no banco e tentem apanhar o disco, que se encontra atrás do irradiador (muito difícil mas não percam a paciência!) e vão à TECH RESEARCH, onde saltam para cima de um computador e a loja fica toda avariada. Agora, apanhem o pacote de Omo, que se encontra no «écran» das plataformas, com ele passem pelas máquinas de lavar e elas avariaram. Quando encontrarem a bomba, levem-na à polícia e deixem-na cair na sala das celas e elas abrir-se-ão. De seguida, devem apanhar o fertilizador, que está atrás de um dos fantasmas. Para o fazer, terão que o «matar». Apanhem a caixa e deixem-na cair sobre as plantas destruídas... E foi só até aqui que cheguei, o resto poderão descobri-lo (não é muito difícil), é só apanharem objectos e deixem-nos cair nas salas e vejamos se acontece alguma coisa.

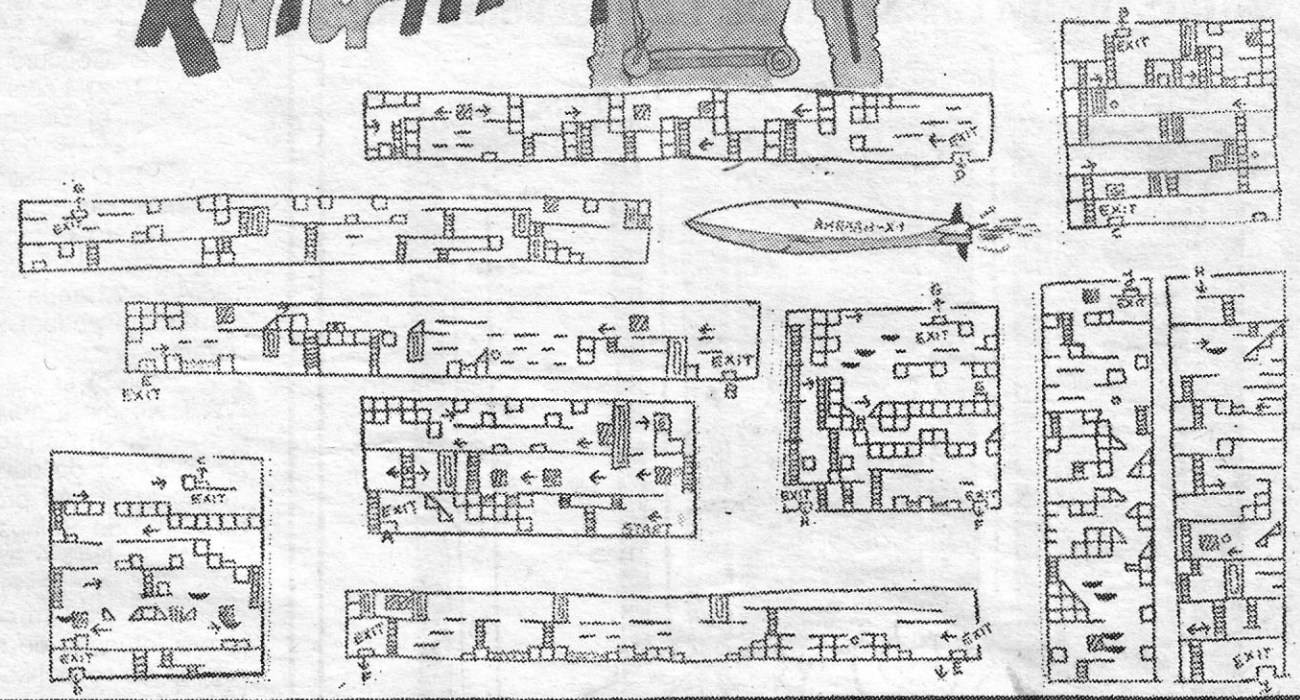
Este leitor, que mora na Rua D. Sancho, 46 — 7600 Aljustrel, quer trocar correspondência com possuidores de Spectrum e Atari 800 XL.
Nuno Gonçalo Lourenço e Susana Catarino, de Cascais, mandaram estas dicas para:

FUTURE KNIGHT



THE MAP - PART 1
- THE SPACESHIP -

By: Luís Rodrigues



E, finalmente, só pokes, que enviou Luís Rodrigues, já atrás citado:

- ZAXXON — POKE 48825, 255 (vidas inf.)
- ARCADIA — POKE 25776, 0 (vidas inf.)
- MOON ALERT — POKE 42404, 255 (100 vidas)
- SABOTEUR — POKE 46998, 0 (para relógio) : POKE 29894, 0 (vidas inf.)
- FINDERS KEEPER — POKE 34252, 0 (vidas inf.)
- SAI COMBAT — POKE 65364, 201 : POKE 32421, 1 (vidas)
- SWEEVO'S WORLD — POKE 33219, 0 (vidas inf.)
- FRANK'N'STEIN — POKE 34124, 0
- HUNCH BACK — POKE 26888, 0
- PI-BALLED — POKE 44416, 5
- BIRDS AND THE BEES — POKE 37852, 255
- JACK AND THE BEANSTALK — POKE 56110, 0
- MARTIANOIDE — POKE 46926, 127 : POKE 42812, 0 : POKE 42815, 0
- AUF WIEDERSEHEN MONTY — em vez de LOAD "" escrever CLEAR 3276, 7 : LOAD "" CODE : RANDOMIZE USR 32799, e quando o jogo entrar apanhar o 1.º objecto à esquerda
- COBRA — POKE 36512, 62 : POKE 36513, 5 : POKE 36514, 0
- XEVIUS — POKE 53592, n (n = n.º de vidas desejadas)
- FIRELORD — POKE 34509, 0
- SCOOBY DOO — POKE 29614, 0
- CAMELOT WARRIORS — POKE 53920, 33 : POKE 53921, 6 : POKE 53922, 0
- WRIGGLER — POKE 50173, 0
- IMPOSSABALL — POKE 41185, 0
- WEST BANK — POKE 51210, n (n = n.º vidas)
- TOP GUN — POKE 26460, 0 (vidas inf.)

- LEGEND OF KAGE — POKE 30609, n (n = n.º vidas)
- NEMESIS — Fazer MERGE "" e, em seguida, meter o seguinte: 56 POKE 51479, 1
- ARMY MOVES — Código para a 2.ª parte — 27351
- SHAOLIN'S ROAD — se premirmos as teclas CAPS SHIFT + m + n + f + p e 6, ao mesmo tempo, e se isto for feito correctamente, os diferentes níveis (que são 5) mudarão de um para outro, e, quando o nível desejado for encontrado, retirem os dedos das teclas.
- AMAUROTE (vidas infinitas)
 - 10 REM AMAUROTE
 - 20 CLEAR 26590
 - 30 POKE 23739, 82
 - 40 POKE 23740, 0
 - 50 LOAD "" CODE 16384
 - 60 LOAD "" CODE
 - 70 POKE 46248, 201
 - 80 RANDOMIZE USR 26600
- STAR RUNNER (tempo inf.)
 - 10 REM STAR RUNNER
 - 20 REM BY LUIS RODRIGUES
 - 30 LOAD "" CODE 16384
 - 40 LET HAXPOC = 2 : LET TOT = 0
 - 50 PAPER 0 : INK 0 : BORDER 0 : CLS
 - 60 FOR F = 23310 TO 23321
 - 70 READ A : POKE F, A
 - 80 LET TOT = TOT + HAXPOC * A
 - 90 LET HAXPOC = HAXPOC + 1
 - 110 NEXT F
 - 120 IF TOT <> 11306 THEN PRINT «ERRO NA DATA»
 - 130 RANDOMIZE USR 23296
 - 140 DATA 205, 86, 5, 62
 - 160 DATA 0, 50, 140, 193
 - 170 DATA 50, 152, 193, 193, 201

- STAINLESS STEEL
 - 1.ª zona: apesar de não ser imprescindível matar todos os inimigos, esta tarefa será facilitada se nos colocarmos num extremo do desenho e, olhando para o outro lado, começarmos a disparar.
 - 2.ª zona: devemos tentar chocar com todos os inimigos, para podermos matá-los, mas temos de ter cuidado com as rochas, cactos e outras coisas.
 - 3.ª zona: dirigimo-nos para o primeiro submarino que aparecer no radar, colocamo-nos em cima dele e disparamos bombas até chegarmos ao pé dos reactores; é o momento de deixar tranquilo o submarino e dirigir todas as nossas forças para os reactores. Arranjamos fuel e repetimos este processo as vezes que seja necessário; não contamos com a ajuda da barreira.
 - 4.ª zona: temos de matar todos os inimigos de modo semelhante ao que fizemos no primeiro desenho e, agora sim, começamos a ter mais obstáculos.

- Para ajudar mais, estes pokes dão vidas infinitas e fuel infinito — POKE 54499, 201 : POKE 46781, 201.
Deles são também estes pokes:
- FROST BYTE — POKE 35675, 200 : POKE 36315, 24 : POKE 37113, 24 : POKE 36560, 24 : POKE 36561, 2
 - THE INFILTRATOR — POKE 40327, 201 (invulnerável ao choque na terra) : POKE 36398, 201 (arranque rápido)
 - PHANTOMAS II — Para finalizar este jogo, carregar nas teclas 1, 2, 3, 4 e 5, quando o programa está a entrar (uma tecla de cada vez)
 - LAS TRES LUCES DE GLAURUNG — POKE 60609, vidas infinitas (0-225) : POKE 60627, flechas (0-255) : POKE 60624, bolsas (0-255)
 - GHOSTS'N'GOBLINS — POKE 20648, 255

Espaço de Aventura

O espaço reservado aos «aventureiros» inicia-se, finalmente, a pedido de muitos, e esperamos que venha a ter tanto sucesso como as restantes rubricas destas páginas. Claro que poderíamos continuar com as aventuras de texto e gráficos (ou só texto, claro), nos Pokes & Dicas, mas estes programas têm características próprias que cabem melhor numa secção exclusiva.

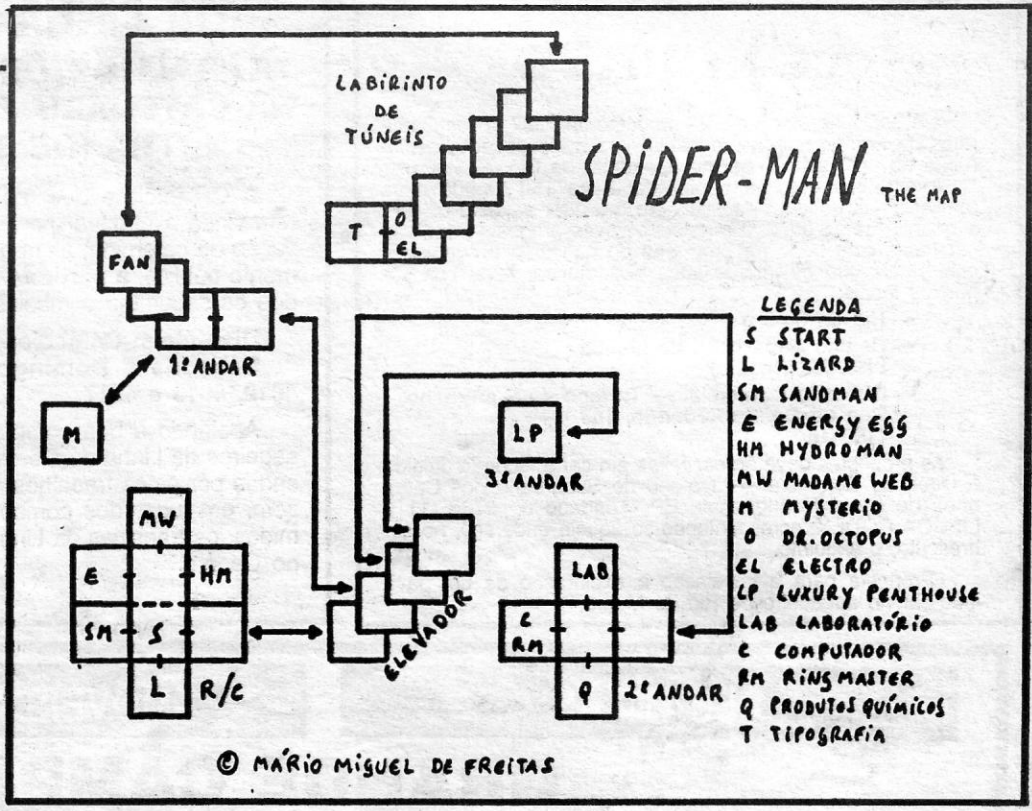
Todo o material respeitante a este género (incluindo mapas) será, a partir de agora, publicado neste espaço e esperamos, tal como sucede em relação às outras secções, a maior e melhor colaboração dos leitores. E, agora, vamos ao que interessa.

Solução de Kayleth

Já publicámos material vário sobre Kayleth, mas «inauguramos» esta secção com a solução que nos foi enviada pelo Francisco José Assis Rosa, de Lisboa, que se oferece ainda para mandar as soluções de outras aventuras. Venham elas, Francisco, que precisamos de material para a secção! Este nosso leitor diz que completou o jogo com a ajuda de dois amigos, o Lacerda, de Cascais, e o Marcos (será? — não se percebia bem a letra), das Caldas da Rainha, e aqui fica a indicação, para que conste. Quanto ao que há a fazer, aqui vai:

BEND BANDS; STAND UP; U; PULL LEVER; D; EXAM MACHINERY; GET TAPE; N; GET FUSE; 2XE; TURN KNOB; GET GLOVES; S; EXAM SHEET; EXAM CABINET; GET CANNISTER; WEAR GLOVES; OPEN TAPE; STICK TAPE TO CANNISTER; GET ALL; DROP GLOVES; W; INSERT SERTA; GO APERTURE; EXAM APERTURE; U; EXAM APERTURE; GO APERTURE; REMOVE SERTA; INSERT MASTA; EXAM CONTROLS; PRESS BUTTON; D; AZAP CODE ELY; U; GET PYXIS; OPEN PYXIS; YES; DROP PYXIS; GET LENSES; GO ELEVATOR; PRESS M2; LEAVE ELEVATOR; ASK YAGNOK FOR KEY; GET BADGE; WEAR BADGE; N; GET PYRAMID; S; GO ELEVATOR; PRESS G; LEAVE ELEVATOR; DROP LENSES; DROP PYRAMID; 2XS; GO ARCHWAY; S; GET QNUTS; N; NW; YES; N; EXAM EARTH; GET NODULE; N; W; D; E; GO STEPS; REMOVE MASTA; INSERT DEXTA; FIRE PLASMA; E;

EXAM SHELVES; GET SUIT; WEAR SUIT; D; INSERT FUSE IN SKIMMER; GO SKIMMER; RIDE SKIMMER; SW; E; EXAM RUBBLE; OPEN HATCH; GO HATCH; GIVE QNUTS TO DRIBBLE; D; D; E; DROP NODULE; E; GET COAT; EXAM QUARTERS; W; RIDE RING; 2XU; DROP BADGE; W; NE; GO SKIMMER; RIDE SKIMMER; DROP SUIT; U; GET ALL; W; D; W; U; E; D; EXAM ASH; GET BALL; U; 2XS; W; SE; GO ARCHWAY; N; DROP CUBE; REMOVE DEXTA; INSERT MASTA; GO DOME; GO PLATE (nesta localização não se deve usar o CORONA COAT, senão o jogo entra em CRASH!); D; WEAR COAT; SW; S; EXAM POOL; GET CUTTERS; N; NE; D; CUT ORE; DROP CUTTERS; REMOVE MASTA; INSERT SERTA; GET ORE; U; REMOVE COAT; U; GO PLATE; DROP COAT; E; EXAM MACHINERY; PLACE ORE IN CHUTE; PRESS BJUTOON; GET TUBE; W; SW; N; DROP TUBE; DROP BALL; GET LENSES; 2XN; NE; N; E (espera-se até aparecer MOKKI RAY); SPIN BAR; E; CLIMB TREE; WEAR LENSES; FLIP KNOT; YES; GET TABLET; REMOVE LENSES; DROP LENSES; EXAM TABLET; BREAK TABLET; GET ROD; D; W; SW; 3XS; GET CUBE; N; GET PYRAMID; GO ELEVATOR; PRESS M1; LEAVE ELEVATOR; D; AZAP CODE EPO; U; REMOVE SERTA; INSERT DEXTA; FIRE PLASMA; D; AZAP CODE AKN; U; SW; E; SPIN ROD; S; W; GO SOCLE; DROP ROP; DROP CUBE; DROP PYRAMID; D; GET MORTAR; GET POD; U; GO SOCLE; E; GET DIME; N; E; NW; D; AZAP CODE ELY; U; GO ELEVATOR; PRESS G; LEAVE ELEVATOR; 2XS; GO ARCHWAY; S; GIVE DIME TO BROZNAK; E; GET BOTTLE; W; N; N; W; EXAM DEBRIS; GET YUREK; E; DROP YUREK; GIVE POD TO YUREK; GET YUREK; GO ARCHWAY; 2XN; GET TUBE; GET BALL; GO ELEVATOR; PRESS M2; LEAVE ELEVATOR; W; INSERT TUBE IN INDENTATION; INSERT YUREK IN INDENTATION; GET MORTAR; GET BOTTLE; GET BALL; S; GO ELEVATOR; PRESS M1; LEAVE ELEVATOR; D; AZAP CODE EPO; U; S; D; D; INSERT BALL IN HOLE; TALK; GET BULB; N; D; AZAP CODE ELY; U; GO ELEVATOR; PRESS G; LEAVE ELEVATOR; S; S; E; DROP MORTAR; GET COMPOST; POUR WATE ON COMPOST; PLANT BULB IN COMPOST; DROP



BOTTLE; GET MORTAR; W; WAIT (esperar bastante e ir vendo se a flor já deu sementes [SEEDS]; quando tiver dado, então segue-se em frente); E; GET SEEDS; DROP SEEDS IN MORTAR; EXAM TAE; W; N; N; GO ELEVATOR; PRESS M1; LEAVE ELEVATOR; D; AZAP CODE DHT; U; OPEN KAYLETH DOOR; DROP TAE IN POOL (é este o fim do ditador KAYLETH e o começo de um novo reinado. O reinado de YUREK, O GRANDE!)

E pronto, por hoje é este o «presente» que deixamos aos leitores. Ao Francisco pedimos que escreva, de futuro, de forma mais legível (o melhor era à máquina), e este pedido é extensivo a todos, já que uma palavra que «interpretemos» mal (e isto porque nos é impossível testar todos os jogos, cujas soluções nos en-

viem, ou até conhecer bem todas as aventuras) pode fazer «enclhar» todos os aventureiros. «OK»?

E, para finalizar, uma oferta do João Carvalho, morador na Rua da Cruz, 131, 2.º-Esq.º, 1300 Lisboa: ele prontifica-se a ajudar todos os aventureiros numa série de jogos, desde que lhe enviem um selo para resposta. De qualquer maneira, não se esqueçam — nem o João, claro — de que a secção existe e de que precisamos de material.

Esperamos poder manter periodicidade semanal, mas isso depende sobretudo de vós. Quanto ao mapa, tínhamos este em «reserva», enviado pelo Mário Miguel de Freitas, de Lisboa, e assim fechamos como deve ser.